

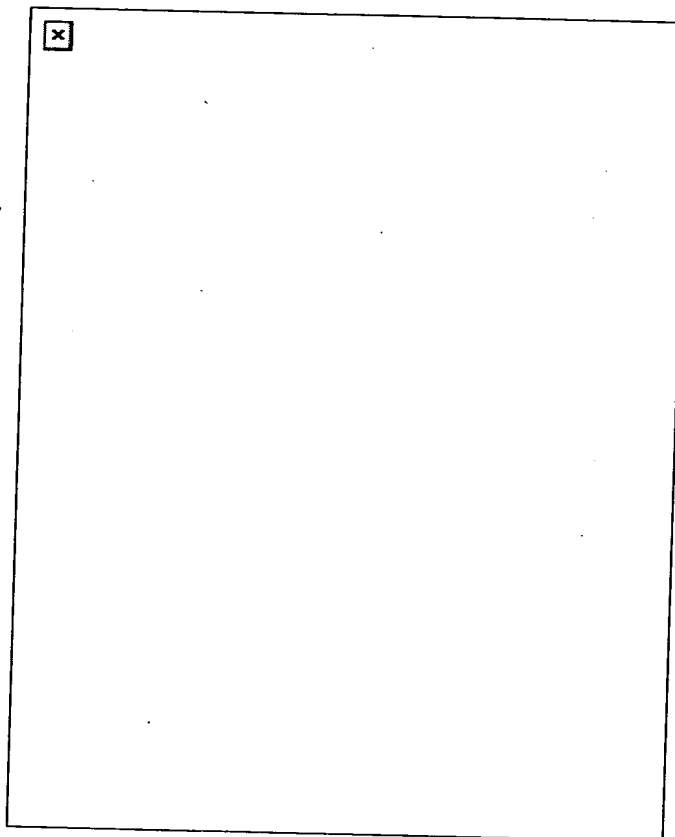
PACHINKO AND SLOT MACHINE CUSTOMER MANAGEMENT SYSTEM USING INTERNET

Patent number: JP2002279269
Publication date: 2002-09-27
Inventor: KUTSUWADA KAZUYUKI
Applicant: P-ICHI.COM KK
Classification:
- **international:** G06F17/60
- **european:**
Application number: JP20010077817 20010319
Priority number(s):

Abstract of JP2002279269

PROBLEM TO BE SOLVED: To secure customers surely by providing an event venue where an event is held in a pachinko cyber shop or the like opened on the Internet and motivating customers of each pachinko parlor to participate in the event on the Internet.

SOLUTION: The pachinko cyber shop 2 for providing information A on pachinko and slot machines is opened on the Internet 1, and the cyber event 4 on the Internet 1 is held at the pachinko cyber shop 2. Information B on a customer 7 registered when preselected from among users of each pachinko parlor 6 is transferred to and managed in a data management part 8 connected to the pachinko cyber shop 2. When the customer 7 participates in the cyber event 4 at the pachinko cyber shop, the data management part 8 manages information C on the participation in the cyber event 4, and a cyber event organizer 9 holding the event 4 awards a present



commodity 11 to the customer 7.

Data supplied from the *esp@cenet* database - Patent Abstracts of Japan

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-279269
(P2002-279269A)

(43) 公開日 平成14年9月27日 (2002.9.27)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 4	G 0 6 F 17/60	3 2 4
	1 4 6		1 4 6 Z
	1 7 2		1 7 2
	5 0 2		5 0 2

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 12 頁)

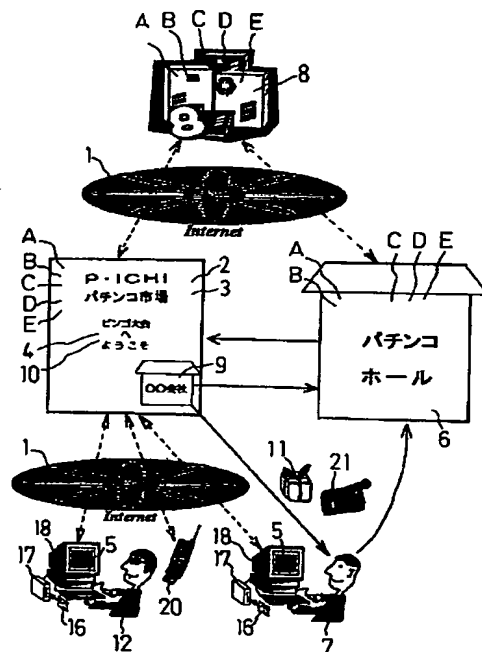
(21) 出願番号	特願2001-77817(P2001-77817)	(71) 出願人	501108692 ビーイチドットコム 株式会社 東京都台東区東上野2丁目22番1号
(22) 出願日	平成13年3月19日 (2001.3.19)	(72) 発明者	榎田 一幸 東京都台東区東上野2丁目22番1号 ビーイチドットコム株式会社内
		(74) 代理人	100066821 弁理士 庄司 建治

(54) 【発明の名称】 インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム

(57) 【要約】

【課題】 インターネット上に開設したパチンコサイバーショップ等に、イベントを開催するイベント会場を設け、各パチンコホールの顧客にインターネット上のイベントに参加してもらって顧客を確実に確保する。

【解決手段】 インターネット1上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報Aを提供するパチンコサイバーショップ2を開設し、パチンコサイバーショップ2にインターネット1上のサイバーイベント4を開催する。各パチンコホール6を利用する者の中から予め選んで登録した顧客7の情報Bを、パチンコサイバーショップ2に接続されたデータ管理部8に転送して管理する。顧客7がパチンコサイバーショップのサイバーイベント4に参加した際、データ管理部8で当該サイバーイベント4に参加した情報Cを管理し、イベント4を行うサイバーイベント事業者9が顧客7にプレゼント商品11を授与する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】インターネット上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報を提供するパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールを開設し、当該パチンコサイバーショップ又はモールにおいてインターネット上のサイバーイベントを開催すると共に、各パチンコホールを利用する者の中から予め選んで登録した顧客の情報を、前記パチンコサイバーショップ又はモールに接続されたデータ管理部に転送して管理し、前記顧客又は一般のアクセス者が前記パチンコサイバーショップ又はモールのサイバーイベントに参加できるようにデータ管理部でシステム構成されていることを特徴とする、インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項2】a) インターネット上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報を提供するパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールを開設し、当該パチンコサイバーショップ又はモールにおいてインターネット上のサイバーイベントを開催すること、

b) 各パチンコホールを利用する者の中から予め選んで登録した顧客の情報を、前記パチンコサイバーショップ又はモールに接続されたデータ管理部に転送して管理すること、

c) 前記登録された顧客が、インターネットを通じて前記パチンコサイバーショップ又はモールにアクセスして前記サイバーイベントに参加した際、前記データ管理部で当該サイバーイベントに参加した情報を管理し、前記イベントを行うサイバーイベント事業者が当該顧客にプレゼント商品を授与すること、をそれぞれ特徴とする、インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項3】パチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールで開催されるサイバーイベントが、インターネット上で行うビンゴ大会やくじ引き等のゲームであることを特徴とする、請求項1又は2に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項4】パチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールで開催されるサイバーイベントの情報を、当該パチンコサイバーショップ又はモールで告知し、若しくはパチンコホールでポスターにより告知することを特徴とする、請求項1～3のいずれか1項に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項5】サイバーイベント事業者が顧客にプレゼント商品を授与する模様を撮像手段によって撮影し、その模様を画像データとしてパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールに掲載することを特徴とする、請求項1～4のいずれか1項に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理シス

テム。

【請求項6】パチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールにおいて、取り扱う商品をローマ字や片仮名、平仮名で表記した場合の頭文字で表示されたフォルダ内に区分けしてディスプレイ表示し、顧客又は一般のアクセス者が前記頭文字で表示されたフォルダを選択することにより、所望の商品に関する情報をディスプレイ表示するようにデータ管理部でシステム構成されていることを特徴とする、請求項1～5のいずれか1項に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項7】インターネットを通じてパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールにアクセスする者の身分照会を、顧客又は一般のアクセス者に予め配布した専用カードをカードリーダに読み込ませることにより行うことを特徴とする、請求項1～6のいずれか1項に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの技術分野に関するものである。

【0002】

【従来の技術】パチンコ又はスロットマシンに関する情報について、同パチンコ情報等を専門に取り扱うインターネット上の所謂サイバーショップの形態により簡便且つリアルタイムに提供すると共に、ユーザー側からもパチンコに関する情報を前記サイバーショップに入力できて便利なパチンコ及びスロットマシンの情報管理システムを、本出願人は既に出願しているところである（特願2000-139491）。

【0003】すなわち、前記の特願2000-139491に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの情報管理システムは、インターネット上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報を提供するパチンコサイバーショップを開設し、インターネットを通じて前記パチンコサイバーショップにアクセスする者に、パチンコ及びスロットマシンに関する情報をリアルタイムに提供できるようにシステム管理されている。また、前記パチンコサイバーショップ又はモールにアクセスするパチンコホール毎に登録された顧客に対しては、更に個別的な特典情報を提供するものである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】各パチンコホールは顧客をいかに確保するかの問題に絶えず直面している。この点、本出願人の上記特許出願には、パチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールにアクセスする顧客に個別的な特典情報を提供する手段が開示されている。

【0005】本願は、本出願人の上記特許出願を更に改良して、インターネット上に開設したパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールに、インターネット上のイベントを開催するイベント会場を設け、各パチンコホールの顧客に前記インターネット上のイベントに参加してもらい、プレゼント商品を授与することにより当該顧客を確実に確保する、インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムを提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】前記課題を解決するための手段として、請求項1記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、インターネット1上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報Aを提供するパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3を開設し、当該パチンコサイバーショップ2又はモール3においてインターネット1上のサイバーイベント4を開催すると共に、各パチンコホール6を利用する者の中から予め選んで登録した顧客7の情報Bを、前記パチンコサイバーショップ2又はモール3に接続されたデータ管理部8に転送して管理し、前記顧客7又は一般のアクセス者12が前記パチンコサイバーショップ2又はモール3のサイバーイベント4に参加できるようにデータ管理部8でシステム構成されていることを特徴とする。

【0007】請求項2記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、下記構成を特徴とする。

- a) インターネット1上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報Aを提供するパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3を開設し、当該パチンコサイバーショップ2又はモール3においてインターネット1上のサイバーイベント4を開催する。
- b) 各パチンコホール6を利用する者の中から予め選んで登録した顧客7の情報Bを、前記パチンコサイバーショップ2又はモール3に接続されたデータ管理部8に転送して管理する。
- c) 前記登録された顧客7が、インターネット1を通じて前記パチンコサイバーショップ2又はモール3にアクセスして前記サイバーイベント4に参加した際、前記データ管理部8で当該サイバーイベント4に参加した情報Cを管理し、前記イベント4を行うサイバーイベント事業者9が当該顧客7にプレゼント商品11を授与する。

【0008】請求項3記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記パチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3で開催されるサイバーイベント4が、インターネット1上で行うビンゴ大会やくじ引き等のゲーム10であることを特徴とする。

【0009】請求項4記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記パチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3で開催されるサイバーイベント4の情報Dを、当該パチンコサイバーショップ2又はモール3で告知し、若しくはパチンコホール6でポスター13により告知することを特徴とする。

【0010】請求項5記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記サイバーイベント事業者9が顧客5にプレゼント商品11を授与する模様を撮像手段21によって撮影し、その模様を画像データとしてパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3に掲載することを特徴とする。

【0011】請求項6記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記パチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3において、取り扱う商品14をローマ字や片仮名、平仮名で表記した場合の頭文字で表示されたフォルダ15内に区分けしてディスプレイ5に表示し、顧客7又は一般のアクセス者12が前記頭文字で表示されたフォルダ15を選択することにより、所望の商品14に関する情報Eをディスプレイ5に表示するようにデータ管理部8でシステム構成されていることを特徴とする。

【0012】請求項7記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記インターネット1を通じてパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3にアクセスする者の身分照会は、顧客7又は一般のアクセス者12に予め配布した専用カード16をカードリーダー17に読み込ませることにより行うことを特徴とする。

【0013】

【発明の実施の形態】本発明は、インターネット上の所謂サイバーショップやサイバーモールの形態を利用して、パチンコ又はスロットマシン（以下、パチンコと略していうことがある）の情報を中心に掲載する専用のホームページを開設し、パチンコに関する一般的情報を顧客やパチンコ関連企業その他一般に広く提供すると共に、前記ホームページにおいてインターネット上のイベント（以下、サイバーイベントという）を開催し、そのサイバーイベントにも参加できるようにシステム管理されている（請求項1参照）。特に、各パチンコホール毎に登録された顧客に、前記サイバーイベントに参加してもらい、そのサイバーイベントの事業者がプレゼント商品を授与して当該顧客を管理する顧客管理システムとして好適に実施される（請求項2参照）。以下、請求項1～7に記載した各発明の好適な実施形態を図面に示して説明する。

【0014】請求項1記載の発明に係るインターネット

を利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの好適な実施形態は、次の通りである。

【0015】本実施形態は、インターネット1上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報Aを提供するパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3を開設する。図2は、パチンコサイバーショップ2のパソコン18上のディスプレイ表示を模式的に示している。ここでいうパチンコサイバーショップ2とは、所謂インターネットショップと呼ばれるもののうちパチンコに関する情報Aを中心に扱うものである。

【0016】なお、パチンコに関する情報Aとしては、パチンコ及びスロットマシンの既存機種台や新機種台、更には廉価機種台の情報やパチンコ関連企業の情報が掲載される。また、パチンコ及びスロットマシンに関連する種々の情報、例えば図示例のような景品や釘師、ホール、テナント等々の商品情報Eも掲載されている。さらに、当該パチンコサイバーショップ2は、その集合体のショッピングモールとして構成されたパチンコサイバーモール3であってもよい（以下、総称してパチンコサイバーショップという）。パチンコサイバーショップ2は、データ管理部8とデータ交換自在に接続されている（図1参照）。なお、ここでいうデータ管理部8とは、ホストコンピュータ、サーバー、アプリケーション等のコンピュータシステムを含むものである。

【0017】前記パチンコサイバーショップ2において、インターネット1上のサイバーイベント4を開催する。サイバーイベント4としては、請求項3のように、ビンゴ大会やくじ引き抽選といったゲーム10等が好適である。このサイバーイベント4は、同イベントを専門に取り扱うサイバーイベント事業者9が主体となって企画運営し、前記パチンコサイバーショップ2上に開催する。

【0018】一方、各パチンコホール6は、広告バナーやサイバーイベント4のプレゼント商品11の代金を、パチンコサイバーショップ2の主権者に支払う。これに応じて前記サイバーイベント事業者9は、サイバーイベントグッズ用のポスター13（図4参照）等をパチンコホール6に提供し、或いはパチンコサイバーショップ2にてサイバーイベント4を告知する（請求項4参照）。そして、各パチンコホール6は、同ホール6を利用する者の中から予め選んで登録した優良な顧客7の情報Bを、パチンコサイバーショップ2に接続されたデータ管理部8に転送して管理する。よって、前記顧客7又は一般のアクセス者12がインターネット1を利用して前記パチンコサイバーショップ2にアクセスした際、そこで開催されているサイバーイベント4に参加できるようにデータ管理部8でシステム構成されているものである。

【0019】したがって、サイバーイベント4が常時開催されているパチンコサイバーショップ2では、同サイバーショップ2にアクセスしてきた者7、12がサイバ

ーイベント4に参加してゲームに興じたり、パチンコサイバーショップ2で買い物をしたりして盛況である。

【0020】請求項2記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの好適な実施形態は、次の通りである。

【0021】本実施形態は、前記請求項1のようにパチンコサイバーショップ2において開催されるインターネット1上のサイバーイベント4に、前記各パチンコホール6毎の顧客7に参加してもらい、プレゼント商品11を授与するものである。

【0022】すなわち、前記顧客7に予めサイバーイベント4の情報Dを告知する手段として、例えば図4に示したようなポスター13をサイバーイベント事業者9が作り、このポスター13をパチンコホール6の店内に貼る。このポスター13には、顧客7の名前や登録番号を掲載し、またサイバーイベント4でビンゴ大会を行う場合は当せん番号を随時掲載する（図示は省略）。或いは、このサイバーイベント4の情報Dを、インターネット1上のパチンコサイバーショップ2で告知する形態も好適に実施される（請求項4）。

【0023】一方、パチンコサイバーショップ2では、サイバーイベント4を示すアイコンを、ディスプレイ5の略中央に配置し、当該アイコンを顧客7が選択することにより、図3に示したような当せん表示19が出るようにデータ管理部8でシステム構成されている。

【0024】したがって、パチンコホール6に来店し、前記ポスター13を見た顧客7は、ポスター13に自分の名前が掲載されていることを知る。そこで、パソコン18を利用して、インターネット1を通じて前記パチンコサイバーショップ2にアクセスし、ディスプレイ5に表示されるサイバーイベント4（ビンゴ大会）のアイコンを選択してサイバーイベント4に参加する。顧客7がサイバーイベント4に参加する際に、後述のカードリーダー17を利用する等してデータ管理部8で当該サイバーイベント4に参加した情報Cを照合管理する。顧客本人であることが確認されたら、図3に示したような「…様、当りました…プレゼント商品を差上げます」といった字句を含む当せん表示19をディスプレイ5に表示する。そして、サイバーイベント事業者9が当該顧客7にプレゼント商品11を授与する。授与の方法は、前記パチンコホール6の店内で行うほか、郵送等の形態も採用可能である。

【0025】なお、顧客5にプレゼント商品11を授与する模様を、サイバーイベント事業者9がデジタルカメラやデジタルビデオカメラ等の撮像手段21によって撮影し、その模様を画像データEとしてパチンコサイバーショップ2に掲載する実施形態が好ましい（請求項5）。

【0026】かくして、顧客7は、インターネット1によりパチンコサイバーショップ2にアクセスし、その

サイバーイベント4に参加するだけで、労せずしてプレゼント商品11を入手でき、当該パチンコホール6へと再び足を運ぶこととなる。

【0027】請求項6記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの好適な実施形態は、次の通りである。

【0028】本実施形態は、前記パチンコサイバーショップ2に、取扱い商品の検索機能をもたせたものである。すなわち、取り扱う商品14をローマ字で表示した場合の頭文字1字のみで表示されて成るフォルダ15毎内に区分けしてディスプレイ5に表示する。例えば、取扱い商品14が「ゴルフクラブ」の場合、その頭文字のローマ字「G」と表示されたフォルダ15の中に、「ゴルフクラブ」に関する情報Fを格納するといった具合である。商品14を頭文字で表示する形態としては、図示を省略した片仮名や平仮名の頭文字1語で表示されたフォルダ15も好適に実施される。

【0029】したがって、顧客7又は一般のアクセス者12が前記1字のローマ字で表示された頭文字フォルダ15のアイコンを選択することにより、所望商品14の所謂「市場」にアクセスし、当該専門商品14の必要な情報Eをディスプレイ5上にスムーズに表示して見ることができる。

【0030】請求項7記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの好適な実施形態は、次の通りである。

【0031】本実施形態は、前記インターネット1を通じてパチンコサイバーショップ2にアクセスする者の身分照会を、専用カード16の読み込みだけで行うものである。すなわち、図1の下方に示したように、カード16の読み込みが可能なカードリーダー17をパソコン18に接続し、顧客7又は一般のアクセス者12に予め配布しておいたカード16を当該カードリーダー17に読み込ませるだけで、瞬時にデータ管理部8で本人の照会を行うシステムである。これにより、身分照会に一般的に必要なIDナンバーやパスワードといった幾つもの文字や数字をキーボードへ打ち込む手間が省け、簡単にパチンコサイバーショップ2、サイバーイベント4へアクセスすることができる。

【0032】なお、顧客7等は、上記パソコン18のほかインターネット機能をもった携帯電話20や電話機ほかのアクセス手段により、通信回線を利用したインターネット1を通じてパチンコサイバーショップ2にアクセスできることはいうまでもない。

【0033】

【発明の効果】請求項1記載の発明のインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムによれば、顧客や一般のアクセス者がパチンコサイバーショップで開催のサイバーイベントに参加できるので、サイバーイベントで盛況な当該パチンコサイバー

ショップにアクセスしてきた者は、思わずサイバーイベントに参加してゲームに興じたり、パチンコサイバーショップで買い物をしたり、所望の商品情報をリアルタイムに入手し、パチンコサイバーショップへの集客力の増大に寄与する。また、本顧客管理システムは、既存のインターネット技術を利用したものであるから、設備投資がかからず経費節減にも貢献する。

【0034】請求項2記載の発明のインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムによれば、各パチンコホールでの顧客が、パチンコサイバーショップにアクセスして前記サイバーイベントに参加することにより、当該顧客にプレゼント商品を授与するシステムなので、各パチンコホールにおいて条件に合った顧客に絞って労せずプレゼントする特典を実行できる結果、顧客は再度来店してプレーするようになるので、当該パチンコホールに引き付け、顧客確保による増収に多大に貢献する。また、本顧客管理システムもやはり、既存のインターネット技術を利用したものであるから、経費の低廉化に寄与する。

【0035】請求項3記載の発明によれば、パチンコサイバーショップで開催されるサイバーイベントが、インターネット上で行うビンゴ大会やくじ引き等のゲームであるので、顧客をはじめとするアクセス者は、いつでもどこでも簡単にパチンコサイバーショップのサイバーイベントに参加できて楽しめる利便性に優れ、顧客確保に貢献する。

【0036】請求項4記載の発明によれば、パチンコサイバーショップで開催されるサイバーイベントの情報を、当該パチンコサイバーショップで告知したり、パチンコホール内でポスターにより告知するので、特定の顧客に優越心を与えると共に、他の一般者にも競争心を与えるので、確実に顧客をサイバーイベントに参加させられ顧客確保が図れるほか、新規な顧客獲得にも資する。

【0037】請求項5記載の発明によれば、サイバーイベント事業者が顧客にプレゼント商品を授与する模様をパチンコサイバーショップに掲載するので、前記同様、特定の顧客に優越心を与えると共に、他の一般者にも競争心を与えるので、顧客確保と新規顧客獲得に貢献する。

【0038】請求項6記載の発明によれば、パチンコサイバーショップにおいて、取り扱う商品をローマ字等の頭文字で表示されたフォルダ内に区分けしてディスプレイ表示し、顧客等が前記頭文字のフォルダを選択することにより、所望の商品に関する情報をディスプレイ表示されるので、顧客だけでなく一般のアクセス者にとって使い勝手がよく、顧客を引き付けるのみならず、商品の売上げ増大にも多大に貢献する。

【0039】請求項7記載の発明によれば、パチンコサイバーショップにアクセスする者の身分照会を、予め配布した専用カードをカードリーダーに読み込ませることに

【図面の簡単な説明】

【図2】本システムにおけるパチンコサイバーショップのディスプレイ表示を示した説明図である。

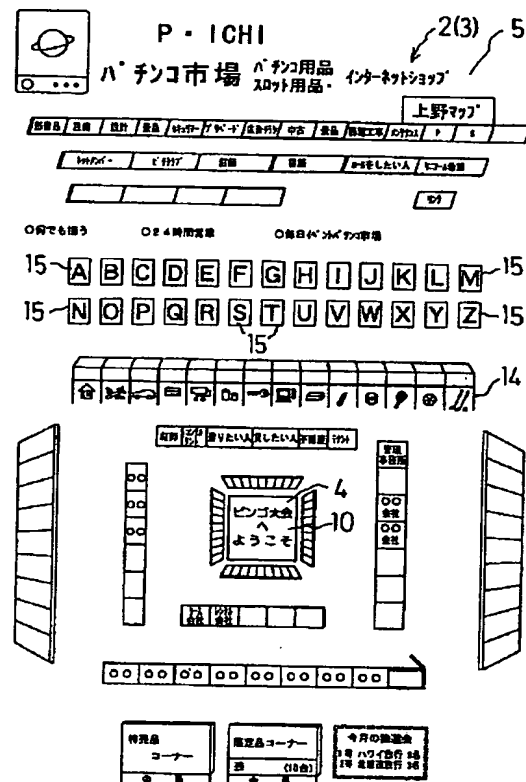
【図4】パチンコホール貼付用のポスターの全体図である。

【符号の説明】

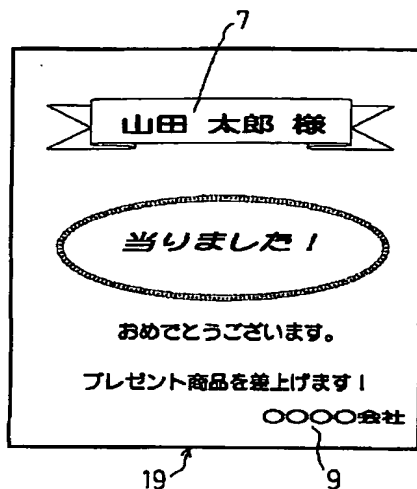
- ## E 商品情報

- 1 インターネット
- 2 パチンコサイバーショップ
- 3 パチンコサイバーモール
- 4 サイバーイベント
- 5 ディスプレイ
- 6 パチンコホール
- 7 顧客
- 8 データ管理部
- 9 サイバーイベント事業者
- 10 ゲーム
- 11 プレゼント商品
- 12 一般のアクセス者
- 13 ポスター
- 14 取扱い商品
- 15 頭文字フォルダ
- 16 専用カード
- 17 カードリーダー
- 21 撮像手段

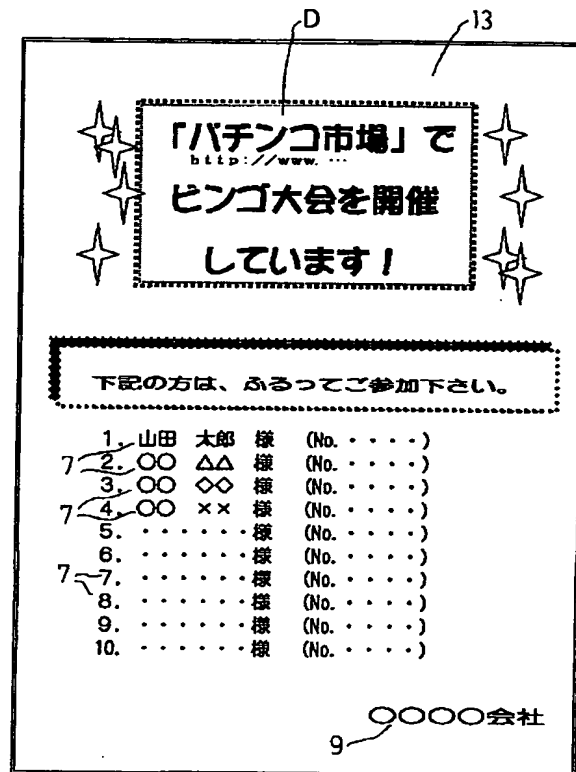
【图2】



【図3】



【図4】



【手続補正書】

【提出日】平成13年3月26日(2001. 3. 26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム

【特許請求の範囲】

【請求項1】インターネット上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報を提供するパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールを開設し、当該パチンコサイバーショップ又はモールにおいてインターネット上のサイバーイベントを開催すると共に、各パチンコホールを利用する者の中から予め選んで登録した顧客の情報を、前記パチンコサイバーショップ又はモールに接続されたデータ管理部に転送して管理し、前記顧客又は一般

のアクセス者が前記パチンコサイバーショップ又はモールのサイバーイベントに参加できるようにデータ管理部でシステム構成されていることを特徴とする、インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項2】a) インターネット上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報を提供するパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールを開設し、当該パチンコサイバーショップ又はモールにおいてインターネット上のサイバーイベントを開催すること、

b) 各パチンコホールを利用する者の中から予め選んで登録した顧客の情報を、前記パチンコサイバーショップ又はモールに接続されたデータ管理部に転送して管理すること、

c) 前記登録された顧客が、インターネットを通じて前記パチンコサイバーショップ又はモールにアクセスして前記サイバーイベントに参加した際、前記データ管理部で当該サイバーイベントに参加した情報を管理し、前記イベントを行うサイバーイベント事業者が当該顧客に

プレゼント商品を授与すること、をそれぞれ特徴とする、インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項3】パチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールで開催されるサイバーイベントが、インターネット上で行うビンゴ大会やくじ引き等のゲームであることを特徴とする、請求項1又は2に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項4】パチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールで開催されるサイバーイベントの情報を、当該パチンコサイバーショップ又はモールで告知し、若しくはパチンコホールでポスターにより告知することを特徴とする、請求項1～3のいずれか1項に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項5】サイバーイベント事業者が顧客にプレゼント商品を授与する模様を撮像手段によって撮影し、その模様を画像データとしてパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールに掲載することを特徴とする、請求項1～4のいずれか1項に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項6】パチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールにおいて、取り扱う商品をローマ字や片仮名、平仮名で表記した場合の頭文字で表示されたフォルダ内に区分けしてディスプレイ表示し、顧客又は一般のアクセス者が前記頭文字で表示されたフォルダを選択することにより、所望の商品に関する情報をディスプレイ表示するようにデータ管理部でシステム構成されていることを特徴とする、請求項1～5のいずれか1項に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【請求項7】インターネットを通じてパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールにアクセスする者の身分照会を、顧客又は一般のアクセス者に予め配布した専用カードをカードリーダーに読み込ませることにより行うことを特徴とする、請求項1～6のいずれか1項に記載したインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの技術分野に関するものである。

【0002】

【従来の技術】パチンコ又はスロットマシンに関する情報について、同パチンコ情報等を専門に取り扱うインターネット上の所謂サイバーショップの形態により簡便且つリアルタイムに提供すると共に、ユーザー側からもパ

チンコに関する情報を前記サイバーショップに入力できて便利なパチンコ及びスロットマシンの情報管理システムが出願されているところである（特願2000-139491）。

【0003】すなわち、前記の特願2000-139491に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの情報管理システムは、インターネット上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報を提供するパチンコサイバーショップを開設し、インターネットを通じて前記パチンコサイバーショップにアクセスする者に、パチンコ及びスロットマシンに関する情報をリアルタイムに提供できるようにシステム管理されている。また、前記パチンコサイバーショップ又はモールにアクセスするパチンコホール毎に登録された顧客に対しては、更に個別的な特典情報を提供するものである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】各パチンコホールは顧客をいかに確保するかの問題に絶えず直面している。この点、上記特許出願には、パチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールにアクセスする顧客に個別的な特典情報を提供する手段が開示されている。

【0005】本願は、上記特許出願を更に改良して、インターネット上に開設したパチンコサイバーショップ又はパチンコサイバーモールに、インターネット上のイベントを開催するイベント会場を設け、各パチンコホールの顧客に前記インターネット上のイベントに参加してもらい、プレゼント商品を授与することにより当該顧客を確実に確保する、インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムを提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】前記課題を解決するための手段として、請求項1記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、インターネット1上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報Aを提供するパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3を開設し、当該パチンコサイバーショップ2又はモール3においてインターネット1上のサイバーイベント4を開催すると共に、各パチンコホール6を利用する者の中から予め選んで登録した顧客7の情報Bを、前記パチンコサイバーショップ2又はモール3に接続されたデータ管理部8に転送して管理し、前記顧客7又は一般のアクセス者12が前記パチンコサイバーショップ2又はモール3のサイバーイベント4に参加できるようにデータ管理部8でシステム構成されていることを特徴とする。

【0007】請求項2記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、下記構成を特徴とする。

a) インターネット1上にパチンコ及びスロットマシ

ンに関する情報Aを提供するパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3を開設し、当該パチンコサイバーショップ2又はモール3においてインターネット1上のサイバーイベント4を開催する。

b) 各パチンコホール6を利用する者の中から予め選んで登録した顧客7の情報Bを、前記パチンコサイバーショップ2又はモール3に接続されたデータ管理部8に転送して管理する。

c) 前記登録された顧客7が、インターネット1を通じて前記パチンコサイバーショップ2又はモール3にアクセスして前記サイバーイベント4に参加した際、前記データ管理部8で当該サイバーイベント4に参加した情報Cを管理し、前記イベント4を行うサイバーイベント事業者9が当該顧客7にプレゼント商品11を授与する。

【0008】請求項3記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記パチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3で開催されるサイバーイベント4が、インターネット1上で行うビンゴ大会やくじ引き等のゲーム10であることを特徴とする。

【0009】請求項4記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記パチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3で開催されるサイバーイベント4の情報Dを、当該パチンコサイバーショップ2又はモール3で告知し、若しくはパチンコホール6でポスター13により告知することを特徴とする。

【0010】請求項5記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記サイバーイベント事業者9が顧客5にプレゼント商品11を授与する模様を撮像手段21によって撮影し、その模様を画像データとしてパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3に掲載することを特徴とする。

【0011】請求項6記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記パチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3において、取り扱う商品14をローマ字や片仮名、平仮名で表記した場合の頭文字で表示されたフォルダ15内に区分けしてディスプレイ5に表示し、顧客7又は一般のアクセス者12が前記頭文字で表示されたフォルダ15を選択することにより、所望の商品14に関する情報Eをディスプレイ5に表示するようにデータ管理部8でシステム構成されていることを特徴とする。

【0012】請求項7記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムは、前記インターネット1を通じてパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3にアクセス

する者の身分照会は、顧客7又は一般のアクセス者12に予め配布した専用カード16をカードリーダー17に読み込ませることにより行うことを特徴とする。

【0013】

【発明の実施の形態】本発明は、インターネット上の所謂サイバーショップやサイバーモールの形態を利用して、パチンコ又はスロットマシン（以下、パチンコと略していうことがある）の情報を中心に掲載する専用のホームページを開設し、パチンコに関する一般的情報を顧客やパチンコ関連企業その他一般に広く提供すると共に、前記ホームページにおいてインターネット上のイベント（以下、サイバーイベントという）を開催し、そのサイバーイベントにも参加できるようにシステム管理されている（請求項1参照）。特に、各パチンコホール毎に登録された顧客に、前記サイバーイベントに参加してもらい、そのサイバーイベントの事業者がプレゼント商品を授与して当該顧客を管理する顧客管理システムとして好適に実施される（請求項2参照）。以下、請求項1～7に記載した各発明の好適な実施形態を図面に示して説明する。

【0014】請求項1記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの好適な実施形態は、次の通りである。

【0015】本実施形態は、インターネット1上にパチンコ及びスロットマシンに関する情報Aを提供するパチンコサイバーショップ2又はパチンコサイバーモール3を開設する。図2は、パチンコサイバーショップ2のパソコン18上のディスプレイ表示を模式的に示している。ここでいうパチンコサイバーショップ2とは、所謂インターネットショップと呼ばれるもののうちパチンコに関する情報Aを中心に扱うものである。

【0016】なお、パチンコに関する情報Aとしては、パチンコ及びスロットマシンの既存機種台や新機種台、更には廉価機種台の情報やパチンコ関連企業の情報が掲載される。また、パチンコ及びスロットマシンに関連する種々の情報、例えば図示例のような景品や釘師、ホール、テナント等々の商品情報Eも掲載されている。さらに、当該パチンコサイバーショップ2は、その集合体のショッピングモールとして構成されたパチンコサイバーモール3であってもよい（以下、総称してパチンコサイバーショップという）。パチンコサイバーショップ2は、データ管理部8とデータ交換自在に接続されている（図1参照）。なお、ここでいうデータ管理部8とは、ホストコンピュータ、サーバー、アプリケーション等のコンピュータシステムを含むものである。

【0017】前記パチンコサイバーショップ2において、インターネット1上のサイバーイベント4を開催する。サイバーイベント4としては、請求項3のように、ビンゴ大会やくじ引き抽選といったゲーム10等が好適である。このサイバーイベント4は、同イベントを専門

に取り扱うサイバーイベント事業者9が主体となって企画運営し、前記パチンコサイバーショップ2上に開催する。

【0018】一方、各パチンコホール6は、広告バナーやサイバーイベント4のプレゼント商品11の代金を、パチンコサイバーショップ2の主催者に支払う。これに応じて前記サイバーイベント事業者9は、サイバーイベントグッズ用のポスター13（図4参照）等をパチンコホール6に提供し、或いはパチンコサイバーショップ2にてサイバーイベント4を告知する（請求項4参照）。そして、各パチンコホール6は、同ホール6を利用する者の中から予め選んで登録した優良な顧客7の情報Bを、パチンコサイバーショップ2に接続されたデータ管理部8に転送して管理する。よって、前記顧客7又は一般のアクセス者12がインターネット1を利用して前記パチンコサイバーショップ2にアクセスした際、そこで開催されているサイバーイベント4に参加できるようにデータ管理部8でシステム構成されているものである。

【0019】したがって、サイバーイベント4が常時開催されているパチンコサイバーショップ2では、同サイバーショップ2にアクセスしてきた者7、12がサイバーイベント4に参加してゲームに興じたり、パチンコサイバーショップ2で買い物をしたりして盛況である。

【0020】請求項2記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの好適な実施形態は、次の通りである。

【0021】本実施形態は、前記請求項1のようにパチンコサイバーショップ2において開催されるインターネット1上のサイバーイベント4に、前記各パチンコホール6毎の顧客7に参加してもらい、プレゼント商品11を授与するものである。

【0022】すなわち、前記顧客7に予めサイバーイベント4の情報Dを告知する手段として、例えば図4に示したようなポスター13をサイバーイベント事業者9が作り、このポスター13をパチンコホール6の店内に貼る。このポスター13には、顧客7の名前や登録番号を掲載し、またサイバーイベント4でビンゴ大会を行う場合は当せん番号を随時掲載する（図示は省略）。或いは、このサイバーイベント4の情報Dを、インターネット1上のパチンコサイバーショップ2で告知する形態も好適に実施される（請求項4）。

【0023】一方、パチンコサイバーショップ2では、サイバーイベント4を示すアイコンを、ディスプレイ5の略中央に配置し、当該アイコンを顧客7が選択することにより、図3に示したような当せん表示19が出るようにデータ管理部8でシステム構成されている。

【0024】したがって、パチンコホール6に来店し、前記ポスター13を見た顧客7は、ポスター13に自分の名前が掲載されていることを知る。そこで、パソコン18を利用して、インターネット1を通じて前記パチン

コサイバーショップ2にアクセスし、ディスプレイ5に表示されるサイバーイベント4（ビンゴ大会）のアイコンを選択してサイバーイベント4に参加する。顧客7がサイバーイベント4に参加する際に、後述のカードリーダ17を利用する等してデータ管理部8で当該サイバーイベント4に参加した情報Cを照合管理する。顧客本人であることが確認されたら、図3に示したような「…様、当りました…プレゼント商品を差上げます」といった字句を含む当せん表示19をディスプレイ5に表示する。そして、サイバーイベント事業者9が当該顧客7にプレゼント商品11を授与する。授与の方法は、前記パチンコホール6の店内で行うほか、郵送等の形態も採用可能である。

【0025】なお、顧客5にプレゼント商品11を授与する模様を、サイバーイベント事業者9がデジタルカメラやデジタルビデオカメラ等の撮像手段21によって撮影し、その模様を画像データEとしてパチンコサイバーショップ2に掲載する実施形態が好ましい（請求項5）。

【0026】かくして、顧客7は、インターネット1によりパチンコサイバーショップ2にアクセスし、そのサイバーイベント4に参加するだけで、労せずしてプレゼント商品11を入手でき、当該パチンコホール6へと再び足を運ぶこととなる。

【0027】請求項6記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの好適な実施形態は、次の通りである。

【0028】本実施形態は、前記パチンコサイバーショップ2に、取扱い商品の検索機能をもたせたものである。すなわち、取り扱う商品14をローマ字で表示した場合の頭文字1字のみで表示されて成るフォルダ15毎内に区分けしてディスプレイ5に表示する（図2参照）。例えば、取扱い商品14が「ゴルフクラブ」の場合、その頭文字のローマ字「G」と表示されたフォルダ15の中に、「ゴルフクラブ」に関する情報Fを格納するといった具合である。商品14を頭文字で表示する形態としては、図示を省略した片仮名や平仮名の頭文字1語で表示されたフォルダ15も好適に実施される。

【0029】したがって、顧客7又は一般のアクセス者12が前記1字のローマ字で表示された頭文字フォルダ15のアイコンを選択することにより、所望商品14の所謂「市場」にアクセスし、当該専門商品14の必要な情報Eをディスプレイ5上にスムーズに表示して見ることができる。

【0030】請求項7記載の発明に係るインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの好適な実施形態は、次の通りである。

【0031】本実施形態は、前記インターネット1を通じてパチンコサイバーショップ2にアクセスする者の身分照会を、専用カード16の読み込みだけで行うもので

ある。すなわち、図1の下方に示したように、カード16の読み込みが可能なカードリーダ17をパソコン18に接続し、顧客7又は一般のアクセス者12に予め配布しておいたカード16を当該カードリーダ17に読み込ませるだけで、瞬時にデータ管理部8で本人の照会を行うシステムである。これにより、身分照会に一般的に必要なIDナンバーやパスワードといった幾つもの文字や数字をキーボードへ打ち込む手間が省け、簡単にパチンコサイバーショップ2、サイバーイベント4へアクセスすることができる。

【0032】なお、顧客7等は、上記パソコン18のほかインターネット機能をもった携帯電話20や電話機ほかのアクセス手段により、通信回線を利用したインターネット1を通じてパチンコサイバーショップ2にアクセスできることはいうまでもない。

【0033】

【発明の効果】請求項1記載の発明のインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムによれば、顧客や一般のアクセス者がパチンコサイバーショップで開催のサイバーイベントに参加できるので、サイバーイベントで盛況な当該パチンコサイバーショップにアクセスしてきた者は、思わずサイバーイベントに参加してゲームに興じたり、パチンコサイバーショップで買い物をしたり、所望の商品情報をリアルタイムに入手し、パチンコサイバーショップへの集客力の増大に寄与する。また、本顧客管理システムは、既存のインターネット技術を利用したものであるから、設備投資がかからず経費節減にも貢献する。

【0034】請求項2記載の発明のインターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムによれば、各パチンコホールでの顧客が、パチンコサイバーショップにアクセスして前記サイバーイベントに参加することにより、当該顧客にプレゼント商品を授与するシステムなので、各パチンコホールにおいて条件に合った顧客に絞って労せずプレゼントする特典を実行できる結果、顧客は再度来店してプレーするようになるので、当該パチンコホールに引き付け、顧客確保による増収に多大に貢献する。また、本顧客管理システムもやはり、既存のインターネット技術を利用したものであるから、経費の低廉化に寄与する。

【0035】請求項3記載の発明によれば、パチンコサイバーショップで開催されるサイバーイベントが、インターネット上で行うビンゴ大会やくじ引き等のゲームであるので、顧客をはじめとするアクセス者は、いつでもどこでも簡単にパチンコサイバーショップのサイバーイベントに参加できて楽しめる利便性に優れ、顧客確保に貢献する。

【0036】請求項4記載の発明によれば、パチンコサイバーショップで開催されるサイバーイベントの情報を、当該パチンコサイバーショップで告知したり、パチ

ンコホール内でポスターにより告知するので、特定の顧客に優越心を与えると共に、他の一般者にも競争心を与えるので、確実に顧客をサイバーイベントに参加させられ顧客確保が図れるほか、新規な顧客獲得にも資する。

【0037】請求項5記載の発明によれば、サイバーイベント事業者が顧客にプレゼント商品を授与する模様をパチンコサイバーショップに掲載するので、前記同様、特定の顧客に優越心を与えると共に、他の一般者にも競争心を与えるので、顧客確保と新規顧客獲得に貢献する。

【0038】請求項6記載の発明によれば、パチンコサイバーショップにおいて、取り扱う商品をローマ字等の頭文字で表示されたフォルダ内に区分けしてディスプレイ表示し、顧客等が前記頭文字のフォルダを選択することにより、所望の商品に関する情報をディスプレイ表示されるので、顧客だけでなく一般のアクセス者にとって使い勝手がよく、顧客を引き付けるのみならず、商品の売上げ増大にも多大に貢献する。

【0039】請求項7記載の発明によれば、パチンコサイバーショップにアクセスする者の身分照会は、予め配布した専用カードをカードリーダに読み込ませることにより行うので、従来のようにIDナンバーやパスワードといった面倒な打ち込み作業が不要で、アクセスする者にとって使い勝手がよく至極便利であり、顧客確保の有効手段となるだけでなく、集客力アップによる商品の売上げ増大に貢献するものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】インターネットを利用したパチンコ及びスロットマシンの顧客管理システムの説明図である。

【図2】本システムにおけるパチンコサイバーショップのディスプレイ表示を示した説明図である。

【図3】当せん情報のディスプレイ表示を示した説明図である。

【図4】パチンコホール貼付用のポスターの全体図である。

【符号の説明】

- A パチンコ及びスロットマシンに関する情報
- B 顧客情報
- C イベント参加情報
- D イベント情報
- E 商品情報
- 1 インターネット
- 2 パチンコサイバーショップ
- 3 パチンコサイバーモール
- 4 サイバーイベント
- 5 ディスプレイ
- 6 パチンコホール
- 7 顧客
- 8 データ管理部
- 9 サイバーイベント事業者

10 ゲーム
11 プレゼント商品
12 一般のアクセス者
13 ポスター
14 取扱い商品

15 頭文字フォルダ
16 専用カード
17 カードリーダー
21 撮像手段